

## Daftar Pustaka

- [1] Craig, A.B 2013. *Understanding Augmented Reality, Concepts and Applications*. Elsevier Inc. USA
- [2] R. T. Azuma. 1997. *A survey of augmented reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol 6, no. 4, pp. 355-385
- [3] A. P, Yudha dkk. "*Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android*", Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN: 2548-964X Vol. 2, No. 5, Mei 2018, hlm. 2034-2042
- [4] Rahman, Abdur dkk. "*Rancangan Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*", Jurnal Teknik Informatika Vol. 7 No. 2 Oktober 2014
- [5] Ichwan, M. Hakiky, Fifi. "*Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android*", Jurnal Informatika No.2 , Vol. 2, Mei – Agustus 2011
- [6] Puspo, Andri, Heriyanto. "*Mobile Phone Forensics: Theory. Mobile Phone Forensics dan Security Series*", Buku Mobile Phone Forensics dan Security, 2016
- [7] Setiawan, Erwin dkk. "*Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*", JOIN Volume No. 1 Juni 2016
- [8] Indriani, Riana dkk. "*Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*", Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016
- [9] Ardianto, Eka dkk. "*Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*", Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 17, No. 2, Juli 2012 : 2017-117
- [10] Rifa'i, Muhammad dkk. "*Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*", Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014